



(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **1 029 579**

(21) Número de solicitud: U 9403302

(51) Int. Cl.[6]: A63F 9/02
A63F 5/00

(12) SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD U

(22) Fecha de presentación: **27.12.94**

(30) Prioridad: **28.12.93 DE 9320219 U**

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **16.05.95**

(71) Solicitante/s:
Novo-Invest Development Aktiengesellschaft
Wiener Strasse, 158
Gumpoldskirchen, AT

(72) Inventor/es: **Beredits, Peter**

(74) Agente: **Izquierdo Faces, José**

(54) Título: **Aparato de juegos.**



DESCRIPCION

Aparato de juegos.

Campo de la invención

La innovación o novedad se refiere a una máquina recreativa o a un aparato de juegos. En especial, se refiere la innovación a aparatos de juegos de muy diversa naturaleza, susceptibles de funcionamiento mediante la introducción de monedas, que se pueden instalar en casinos, salas recreativas o restaurantes.

Estado de la técnica anterior

Este tipo de aparatos poseen una altura, que, por lo general, supera la altura de una persona adulta; sobre todo, es éste el caso cuando se trata de un aparato recreativo para el lanzamiento de dardos, en el que el blanco va situado a la altura de la cabeza poco más o menos. En la parte superior de esta clase de aparatos se hallan ubicados el campo de juego, las indicaciones de juego o el blanco, mientras que la zona inferior del aparato sirve para posicionar la zona superior del aparato a la correspondiente altura. La mayoría de las veces, la zona inferior del aparato tiene una configuración poco vistosa, ocupa espacio y, debido a su función portante, presenta una estructura estable y maciza o con exigencia de espacio.

Explicación de la invención y ventajas

La innovación tiene por objeto configurar una máquina recreativa o un aparato de juegos del tipo mencionado más arriba de tal manera que la zona espacial requerida por este aparato de juegos se aproveche lo mejor posible y, además, tiene que realzarse, el aspecto del aparato o su atractivo para jugadores y usuarios.

En el caso de un aparato de juegos del tipo indicado anteriormente se consiguen estos objetivos, de acuerdo con la innovación, mediante las características enumeradas en la parte distintiva de la primera reivindicación de la Patente.

El hueco formado en la parte inferior del mueble o carcasa ofrece espacio para el alojamiento de objetos, por ejemplo, piezas de recambio, premios, por ejemplo, copas, etc.; el hueco puede presentar una configuración atractiva, por ejemplo, mediante la colocación de un espejo. El hueco se puede utilizar para fines de publicidad o de notificación simultáneamente con el alojamiento de objetos y, por ejemplo, en su empleo como bandeja, brinda tanto al usuario del aparato de juegos como también al jugador la posibilidad de estructurar y de emplear de modo conveniente el espacio de la parte inferior del mueble no aprovechado hasta ahora.

De la siguiente descripción, de los dibujos y de las reivindicaciones de la Patente se pueden deducir formas de ejecución preferidas de la innovación.

Dibujos y referencias

A continuación se explica más detenidamente la innovación con ayuda de los dibujos. La figura 1 y la figura 2 muestran respectivamente una vista frontal y una vista esquemática en corte de un aparato de juegos según la invención.

Exposición de una realización preferente

Según la figura 1 comprende el aparato de juegos (1) de acuerdo con la innovación o novedad, en el presente caso un aparato para lanzamiento de dardos, una parte superior del mueble o carcasa (2) y una parte inferior del mueble o carcasa (3). La parte superior del mueble (2) se puede colocar sobre la parte inferior del mueble (3) y luego con su placa de base (26) inferior se apoya sobre la placa superior portadora (16) de la parte inferior del mueble (3). La parte inferior del mueble (3) posee unas paredes laterales (32 y 33), cuyas zonas finales (32' ó 33') reciben entre sí la zona inferior de la parte superior del mueble (2), que presenta una configuración más estrecha. La parte superior del mueble (2) se puede fijar a la parte inferior del mueble (3) por medio de tornillos. Para el transporte se puede prever que la parte superior del mueble (2) se pueda introducir por detrás en la parte inferior del mueble (3). En este caso la placa inferior de base (26) de la parte superior del mueble (2) se apoya en la placa inferior portadora (34) de la parte inferior del mueble (3). La parte saliente (10) en la zona inferior de la parte superior del mueble (2) queda alojada en la cavidad (23) y la zona central alargada de la parte superior del mueble (2) se puede hacer entrar desde atrás parcialmente en el espacio (24) de la parte superior del mueble (2). La zona en voladizo (12) de la parte superior del mueble (2), la cual zona en voladizo (12) lleva en su zona inferior un dispositivo de iluminación (11) y en su zona frontal unos indicadores (5) y con el dispositivo de iluminación (11) ilumina el blanco (4) instalado en la zona delantera de la parte superior del mueble (2), se hace deslizar sobre la placa portadora (16) o se introduce entre las zonas finales (32' y 33'), de modo que se forma una unidad de transporte compacta. Sin embargo, se hace la observación de que la separabilidad y la posible inserción de ambas partes del mueble (2, 3) no son condición previa para la presente innovación, sino que también muebles de una sola pieza de aparatos de juegos pueden experimentar una configuración de conformidad con la innovación o también en ellos resulta posible una disposición del hueco o escotadura (30).

La parte superior del mueble (2) contiene en su interior los sistemas (28) eléctricos y electrónicos, necesarios para la realización del juego, los cuales van instalados alrededor de o, en especial, detrás del campo de juego, del blanco o de la pantalla (4), llevando en el caso representado la parte superior del mueble (2) el blanco (4) de una máquina recreativa para el lanzamiento de dardos. Por debajo de las instalaciones eléctricas (28) o en la zona inferior de la parte superior del mueble (2) se halla la caja recaudadora (13) o la parte saliente (10) sirve para la colocación de unas instrucciones de servicio y/o para la instalación de teclas de accionamiento o indicaciones. La zona frontal de la parte superior del mueble (2) lleva, de conformidad con la figura 1, indicadores (7), pulsadores selectores del juego (6), una ranura para la introducción de monedas (8) y todos los demás indicadores y elementos de servicio, necesarios para la realización del juego.

En la zona inferior (3), debajo de la placa portadora superior (16) o debajo de otra pared limitadora horizontal superior, recogida, va situado un hueco (30) o escotadura, que se extiende hasta una superficie limitadora (22) horizontal inferior,

de desarrollo en sentido transversal, o hasta el suelo. Siempre que se prevé un espacio (23) para la inserción de la zona inferior (10) de la parte superior del mueble (2), la superficie limitadora (22) puede quedar distanciada de la placa de fondo (34). Así pues, la limitación inferior del hueco o escotadura (30) también podría estar formada por la pared limitadora (34) horizontal inferior.

Por consiguiente, cabe la posibilidad de prever un hueco, que se extienda desde la placa limitadora (16) superior hasta la pared limitadora (34) inferior y se delimite lateralmente por las paredes laterales (32 y 33).

A fin de estructurar este hueco (30) de una forma ópticamente vistosa y atractiva para el usuario, se puede prever que este hueco (30) sea susceptible de cierre hermético con una puerta (18) o con varias hojas de puerta. En este caso la puerta o las hojas de puerta (18) quedan fijadas por medio de goznes (21) a las paredes laterales (32 y/o 33). La pared dorsal (17), que separa hacia atrás el espacio (24), y/o las paredes laterales pueden quedar revestidas con espejos (30); en el hueco o escotadura (30) se pueden colocar anaqueles horizontales (25) y/o paredes separadoras verticales.

Las puertas son de plástico o vidrio transparente u opaco; por principio las puertas también pueden ser de madera o metal y estar provistas de cerraduras.

Con (38) se representa un listón, con el cual se puede fijar la pared dorsal (17) del hueco (30) a las paredes laterales (32 y 33), aumentándose la estabilidad de la estructura. La puerta (18) está retrodesplazada en relación a la pared limitadora (16) horizontal superior, y/o a una pared de refuerzo (27), prevista adicionalmente si es preciso, y/o con respecto a la pared limitadora (22) inferior y/o con respecto a las aristas delanteras de las paredes laterales (32 y 33). Por principio la puerta (18) también podría estar construida en saledizo y concretamente mediante paredes laterales salientes, montadas en las paredes laterales (32, 33). Sin embargo, es esencial para la innovación el hecho de que se ha limitado o reducido la parte inferior del aparato (3) en lo concerniente a su espacio vacío no aprovechado ya que este espacio vacío se ha utilizado al menos parcialmente en beneficio del hueco o escotadura (30) accesible por delante, que está a disposición de los jugadores y/o de los usuarios del aparato de juegos.

Siempre que no exista una placa de fondo (34), el hueco (30) se extiende hasta el suelo. Por principio, el hueco o escotadura (30) también podría estar exento de paredes laterales, sobre todo si la parte inferior y la parte superior del mueble van unidas con una pared dorsal gruesa y sólida o si la parte inferior del mueble (3) posee una pared dorsal portante. Por consiguiente, fundamentalmente el hueco o escotadura (30) también puede tener una profundidad hasta la pared dorsal del aparato o bien ser pared dorsal superior.

El hueco (30) puede ir revestido o contrachapado en sus paredes interiores, por ejemplo, forrado con lámina de material plástico metalizada, a fin de mejorar la impresión óptica de la zona inferior del aparato.

El sistema de iluminación (19) se puede conectar a una correspondiente toma en la parte superior del mueble (2) por medio de un cable con enchufe, de tal manera que la parte inferior del mueble (3) tenga un montaje totalmente independiente de la parte superior del mueble (2), salvo el dispositivo de iluminación (19), alojando la parte superior del mueble la totalidad de los componentes eléctricos y electrónicos.

La puerta prevista puede ser una puerta oscilante o rebatible, vertical o giratoria alrededor de un eje horizontal; sin embargo, el hueco o escotadura (30) también puede carecer de puerta, siendo libremente accesibles los anaqueles (25), previstos en todo caso.

En el hueco (30) también podría instalarse un distribuidor automático para artículos, por ejemplo, dardos, bebidas o similares. Por último, la unidad de mando del aparato de juegos podría maniobrar un accionamiento o una cerradura para la puerta o para una hoja de puerta, que cierra un hueco parcial, o bien causar la apertura de una de las hojas de puerta y de este modo permitir el acceso a un anaquel o a un objeto de premio siempre que se haya ganado un premio especial.

En el caso de la forma de ejecución según la innovación, representada a modo de ejemplo, las paredes laterales (32, 33) de la parte inferior del mueble y con preferencia también de la parte superior del mismo están configuradas como paredes sustentantes; en la parte inferior del mueble (3) no está prevista una pared dorsal. En ello consiste un rasgo distintivo de la invención con respecto a otros aparatos de juegos, que poseen una pared delantera ligeramente desplazada hacia atrás. Por consiguiente, la pared vertical (17) delimita el hueco (30) hacia atrás y la profundidad o fondo del hueco (30) es elegible. En la mayoría de los casos es esencial la configuración de la pared limitadora (22) horizontal inferior para poder exponer objetos.

REIVINDICACIONES

1. Aparato de juegos, en especial máquina recreativa eventualmente en forma de una máquina automática para ruleta, poker y lanzamiento de dardos con un mueble o carcasa, en cuya zona superior van instalados los indicadores del juego y el campo de juego o el blanco o se representan éstos en una pantalla de televisión o con indicadores luminosos, **caracterizado** porque el mueble del aparato de juegos queda dividido en una parte superior (2) y en una parte inferior (3), la parte superior del mueble (2) se soporta o apoya por la parte inferior del mueble (3) o forma una sola pieza con ésta, y de que en la parte inferior del mueble (3) hay un hueco o escotadura (30) accesible por delante para el alojamiento, conservación, depósito o similar de objetos, por ejemplo, piezas de recambio, dardos, artículos de premio o similares.

2. Aparato de juegos, de acuerdo con la primera reivindicación, **caracterizado** porque la parte superior y la parte inferior del mueble están formadas por dos partes (2, 3) unidas entre sí, por ejemplo, con tornillos (31), siendo insertable parcialmente por atrás la parte superior del mueble (2) en la parte inferior del mueble (3), eventualmente para fines de transporte.

3. Aparato de juegos, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el hueco o escotadura (30) queda delimitado por una pared limitadora superior (16) y eventualmente por una pared limitadora inferior (22) horizontal y eventualmente también por al menos una pared lateral (32, 33) vertical.

4. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el hueco o escotadura (30) en la parte inferior del mueble (3) se halla situado debajo de una caja recaudadora (13) instalada en la zona inferior de la parte superior del mueble (2).

5. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la parte superior del mueble o carcasa (2) queda apoyada sobre la parte inferior del mueble (3).

6. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la pared limitadora inferior (22) del hueco (30) forma la pared limitadora de un espacio (23), en el que se pueden hacer entrar un saliente (10) inferior de la parte superior del mueble (2), en especial el panel de servicio y/o la tapa de la caja recaudadora (13), para fines de transporte.

7. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el hueco o escotadura (30) se puede cerrar hacia delante con una puerta (18) o al menos una hoja de puerta, preferentemente de plástico o vidrio transparente.

8. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la puerta (18) o las hojas de la puerta están articuladas con bisagras o similares en las paredes laterales (32, 33) del hueco o escotadura (30).

9. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque las paredes laterales del hueco (30) están formadas por las paredes laterales (32, 33) de la parte inferior del mueble (3).

10. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque en el hueco o escotadura (30) están previstos al menos un anaquel o balda horizontal (25) y/o al menos una pared separadora vertical.

11. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la pared dorsal (17) y/o las paredes laterales del hueco (30) van revestidas con un espejo (29).

12. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque en la zona superior del hueco (30), especialmente en la pared limitadora superior (16) de la parte inferior del mueble (3) está previsto un sistema de iluminación (19) o se soporta por aquella (16).

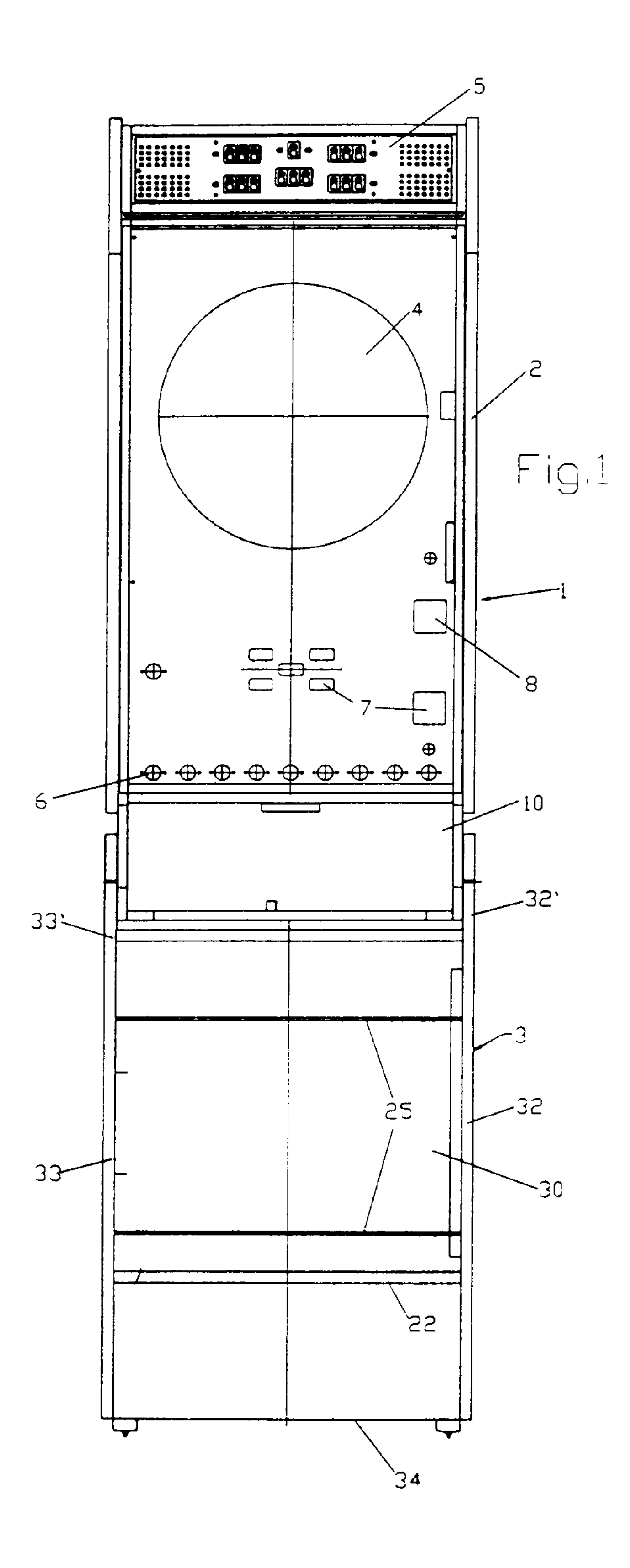
13. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la pared dorsal del hueco o escotadura (30) está formada por una pared (17), encajada en la parte inferior del mueble o carcasa (3), la cual pared delimita hacia atrás un espacio (24), en el que se puede hacer entrar parcialmente la zona parcial delantera de la parte superior del mueble (2) para fines de transporte.

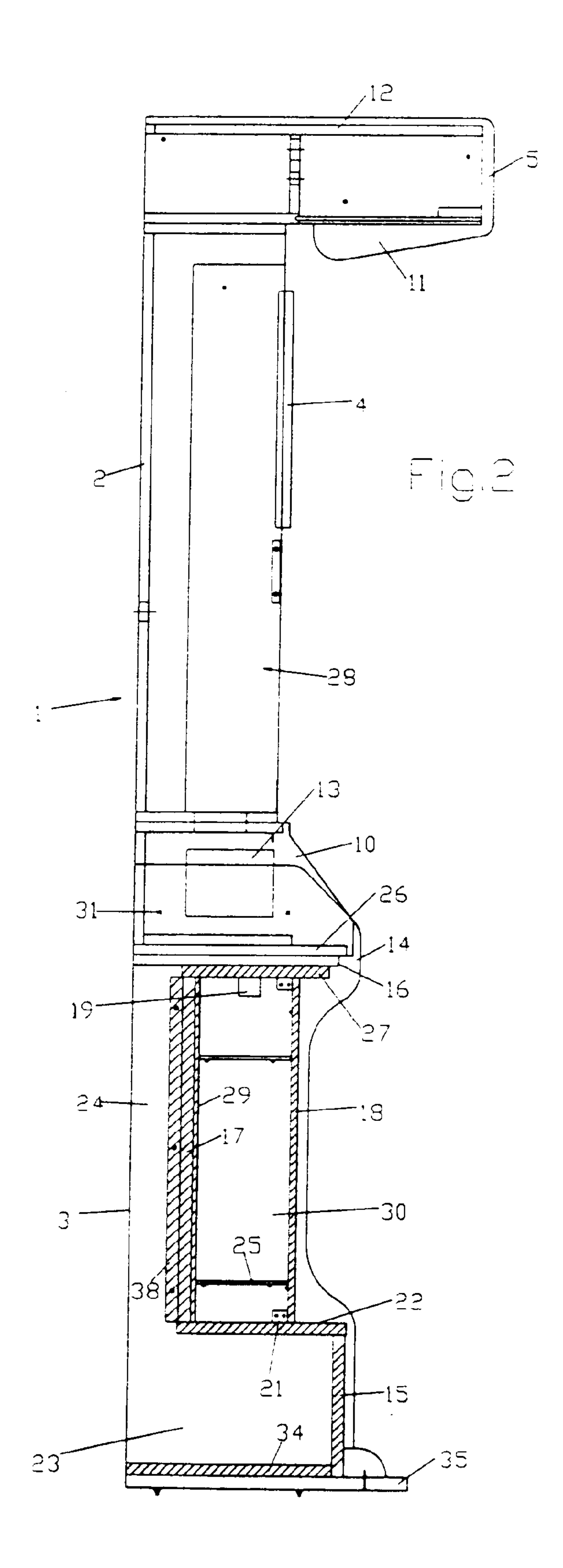
14. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la puerta (18) esta retrodesplazada con respecto a las aristas delanteras de las paredes laterales (32, 33) y/o a las paredes horizontales del mueble (16, 22) de la parte inferior del mueble o carcasa (3).

15. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la parte inferior del mueble (3) está libre de dispositivos electrónicos o eléctricos, requeridos para la realización del juego.

16. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la altura de la parte superior del mueble (2) supera la altura de la parte inferior del mueble (3).

17. Aparato de juegos, de acuerdo con una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el fondo de la parte inferior del mueble (3) en la zona de la puerta equivale prácticamente al grosor de la parte superior del mueble (2) en la zona del blanco o del campo de juego y preferentemente es menor que el fondo de la zona de la base y de la zona central o media del aparato de juegos.


5
4
2
Fig.1
1
8
7
6
10
32'
33'
3
25
32
33
30
22
34



12
5
11
4
2
Fig.2
28
1
13
10
26
31
14
16
19
27
24
29
18
17
3
30
25
38
22
21
15
34
23
35